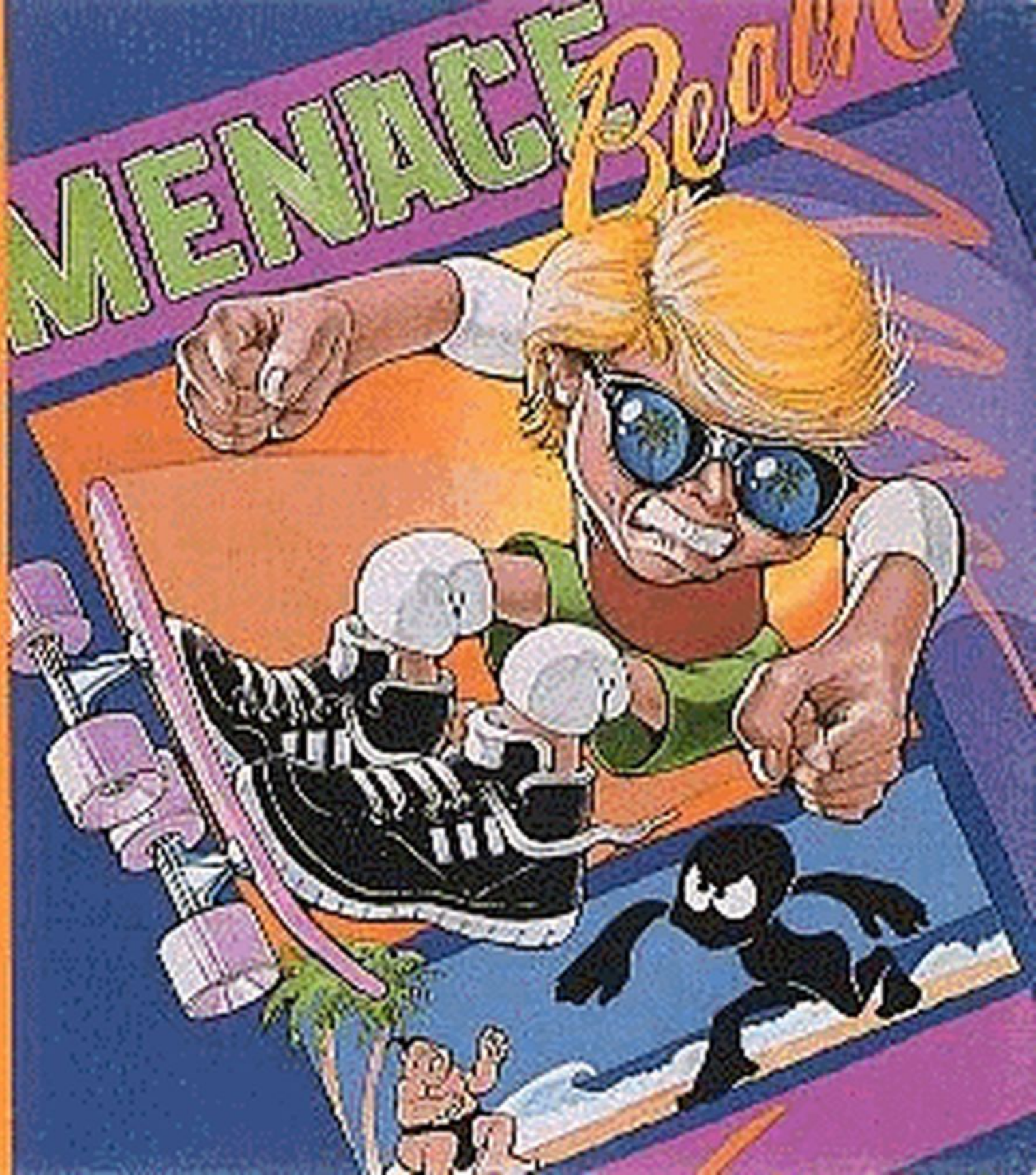
COLOR DREAMS

INSTRUCTION MANUAL



MENACE BEACH CONTROL SUMMARY

CONTROLS

CONTROL PAD: Left/Right moves Scooter around.

BUTTON A: Causes Scooter to Jump.

BUTTON B: Causes Scooter to punch while on the ground, or causes him to spinkick while in the air. Also allows Scooter to pick up or throw a bottle or a bomb.

START BUTTON: Starts and Pauses the game.

SELECT BUTTON: Will detonate a bomb Scooter throws.

SPECIAL OBJECTS

BUNNY: Scooter's girlfriend.

BOTTLE: Thrown from windows, manholes, & crates.

BOMB: Also thrown from windows, manholes, and crates. Bombs kill you if you are in their explosion radius.

MENACE BEACH

SCOOTER

I. INTRODUCTION

Your sassy but lovable girl-friend has stood you up again, or has she? Bunny was all set for this afternoon's rendezvous at the malt shop, when she was mysteriously abducted by Demon Dan.

Armed only with street-smart reflexes and a fair amount of youthful wit, you set out on your souped-up skateboard. You will confront an impossible number of challenging enemies such as disgruntled dock workers, evil clowns, schools of piranhas, nasty ninjas and sumos. To turn the odds in your favor, you must make use of bombs, bottles, balloons, frogs, and fire hydrants. Finally you will find Demon Dan in his dark and dreary underground caverns. You must defeat him to save Bunny from his evil clutches!

Copyright 1990 Color Dreams, Inc.

LA PLAGE DES MENACES

I. INTRODUCTION

Votre adorable mais impertinente petite amie vous aurait encore posé un lapin? Votre chérie était toute prête pour votre rendez-vous cet après-midi au salon de thé, lorsqu'elle a été mystérieusement enlevée par Démon Dan.

Armé de vos seuls bons réflexes de gars des villes et d'une bonne dose d'astuce juvénile, vous partez sur votre skate board trafiqué. Vous rencontrerez un nombre incroyable d'ennemis provocateurs comme les dockers mécontents, les clowns démoniaques, les ribambelles de Piranhas,les déplaisants ninjas ou autres. Pour tourner la situation en votre faveur, vous devez utiliser les bombes, bouteilles, ballons de baudruche, grenouilles et bouches d'incendie. Enfin, vous rencontrerez Démon Dan dans ses sombres et lugubres cavernes souterraines. Vous devez le vaincre pour sauver votre chérie de ses griffes diaboliques.

ERDBEBENDER STRAND

I. EINFÜHRUNG

Deine Kecke aber trotzdem liebliche Freundin ließ Dich mal wieder sitzen, oder vielleicht auch nicht. Bunny hatte sich für ein Rendezvous heute nachmittag in der Disco vorbereitet, als sie auf geheimnisvolle Weise von dem Dämonen Dan entführt wurde.

Bewaffnet mit den Reflexen des Gassenlebens und einer guten Portion von jugendlichen Denkvermögen, ziehst Du nun los auf Deinem hochentwickelten Rollbrett. Du wirst einer unmöglichen Anzahl von herausforderrnden Feinden gegenüberstehen. Da gibt es die desillusionierten Hafenarbeiter, üble Clowns, Schulen von Piranhas, widerliche Ninjas und Sumos. Um die Chancen auf deine Seite zu schlagen, mußt du von Bomben, Flaschen, Ballons, Fröschen und Feuerhydranten Gebrauch machen. Am Ende wirst du den Dämonen Dan in seinen dunklen, unterirdischen und düsteren Höhlen finden. Du mußt ihn besiegen und Bunny aus seinen Bann befreien.

PRECAUTIONS (VORSICHTSMASSNAHMEN)

1. Store at room temperature. Do not subject to environmental extremes.
2. Always ensure that power is off before inserting or removing the cartridge from the Nintendo System.
3. Keep contacts clean (do not touch them and store the cartridge in its box when not in use).
4. Do not try to open or disassemble the cartridge.
5. Do not sit too close to your television.
6. Do not clean the cartridge with chemical agents.

** Nintendo, Nintendo Entertainment System and NES are trademarks of Nintendo of America, Inc..

---

1. Maintenir à une température de chambre.
2. Toujours veiller à ce que l'électricité soit débranchée avant d'insérer ou de retirer la cassette du Système Nintendo^.
3. Veillez à ce que les points de contact restent propres (ne les touchez pas et remettez la cassette dans sa boîte quand elle n'est pas utilisée).
4. N'essayez pas d'ouvrir ni de démonter la cassette.
5. Ne vous asseyez pas trop près de votre téléviseur.
6. Ne nettoyez pas votre cassette avec des produits chimiques.

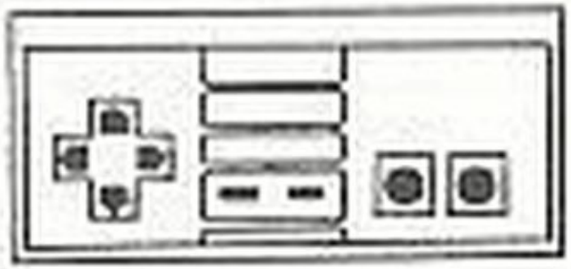
** Nintendo, Nintendo Entertainment System et Nes sont des marques déposées de Nintendo of America, Inc.

---

1. Bei normaler Zimmertemperatur aufbewahren und keinen extremen Temperaturschwankungen aussetzen.
2. Achten Sie darauf, daß das Gerät ausgeschaltet ist, bevor Sie Die Cassette einsetzen oder herausnehmen.
3. Die Kontakte nicht verschmutzen und nicht anfassen. Nach der Spiel
4. Bitte versuchen Sie nicht, die Cassette zu oeffnen.
5. Legen Sie die Cassette nicht in die Nähe des Fernsehers.
6. Reinigen Sie die Cassette bitte nicht mit chemischen Mitteln.

** Nintendo, Nintendo Entertainment System und NES sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo Co., Ltd.

II. GAME CONTROL - MOVEMENTS



Control Pad: Pushing Left & Right moves Scooter around.

Button A: Causes Scooter to Jump. Holding the Down Arrow and pressing the "A" Button while scooter is in the air causes him to remain in the air a moment longer.

Button B: Causes Scooter to Punch while on the ground, or causes him to spinkick while in the air. Also allows Scooter to pick up or throw a bottle or a bomb. If you press the "B" Button while pushing down on the Joypad, Scooter will throw the object straight down. Pressing the "B" Button while scooter is in the air causes him to remain in the air a moment longer.

Start Button: Starts & Pauses the game.

Select Button: Will detonate a bomb Scooter throws.

II. TOUCHES DE CONTROLE - MOUVEMENTS

MANETTE DE CONTROLE: Appuyer sur Gauche-Droite fait rouler Scooter.
BOUTON A: Fait sauter Scooter. Tenir appuyée la flèche indiquant le bas et appuyer sur le bouton A pendant que Scooter est en l'air, fait rester Scooter en l'air plus longtemps.
BOUTON B: Fait puncher Scooter lorsqu'il est au sol, ou lui fait faire une vrille lorsqu'il est en l'air. Permet aussi à Scooter de prendre et lancer une bombe ou une bouteille. Si vous maintenez appuyée la manette de contrôle tout en appuyant sur le bouton B, Scooter lancera l'objet par terre. Appuyer sur le bouton B lorsque Scooter est en l'air, le fait rester en l'air plus longtemps.
BOUTON START: Commence et arrête le jeu.
BOUTON SELECT: Fera exploser la bombe que Scooter a lancée.

II. SPIELKONTROLLEN - BEWEGUNGEN

KONTROLLUNTERLAGE: Wenn Sie nach links oder rechts drücken, dann dreht sich der Roller herum.
KONTROLLTASTE A: Bringt den Roller zum Springen. Wenn Sie den Pfeil nach unten drücken und die "A" Taste drücken, während der Roller in der Luft ist, so bleibt er noch einen Moment länger in der Luft.
KONTROLLTASTE B: Bringt den Roller zum Knuffen, wenn er auf der Erde ist, oder er dreht sich in Wirbeln, wenn er in der Luft ist. Erlaubt den Roller auch eine Bombe aufzuheben oder eine Flasche oder eine Bombe zu werfen. Drücken Sie die "B" Taste, während Sie die Steuerunterlage Drücken, dann wird der Roller den Gegenstand geradeaus werfen. Drücken Sie die "B" Taste, während der Roller in der Luft ist, dann bleibt er einen Moment langer in der luft.
STARTTASTE: Beginnt das Spiel und legt Pausen ein.
WÄHLTASTE: Wird die Bombe, die der Roller wirft, detonieren.

III. SPECIAL OBJECTS

BOTTLE Thrown from windows, manholes, & crates, bottles will hurt you while they are spinning in the air. Wait until they are sitting on the ground, and you can pick them up and use them as weapons. Hurry because they only remain on the ground for a few seconds. **Health Loss: 1/6 Heart.**

BOMB Also thrown from windows, manholes, and crates, bombs kill you if you are in their explosion radius. If you pick up a bomb and throw it, the "Select" Button serves as a detonator. All bombs eventually explode on their own. **Health Loss: Life.**

WRENCH Similar to bottles but only found in sewers. **Health Loss: 1/6 Heart.**

SPRINGER Found in the sewers and on the piers, a springer flings you in to the air.
Health Loss: None.

BANANA Cannot be picked up. If you touch a banana, you will wipe out and temporarily lose control. **Health Loss: None.**

III. OBJETS SPECIAUX

* **BOUTEILLE:** Lancées à travers fenêtres, bouches d'égouts et caisses, les bouteilles vous blesseront en vrillant en l'air. Attendez qu'elles soient par terre pour les prendre et vous en servir comme une arme. Dépêchez-vous car elles ne restent au sol que quelques secondes. **Perte de santé: 1/6 de coeur.**
* **BOMBE:** Lancées aussi par les fenêtres, bouches d'égouts et caisses, les bombes vous tuent si vous vous trouvez dans leur champ explosif. Si vous prenez une bombe et la lancez, le bouton Select servira de détonateur. Toutes les bombes finissent de toute manière par exploser. **Perte de santé: La vie.**
* **CLE A ECROUS:** Ressemblent aux bouteilles, mais on ne les trouvent que dans les égout. **Perte de santé: 1/6 de coeur.**
* **SAUTEUR:** Trouvé dans les égouts et sur les jetées, un Sauteur vous enverra voler en l'air. **Perte de santé: aucune.**
* **BANANE:** Vous ne pouvez la ramasser. Si vous touchez une banane, vous serez K.O. et perdrez contrôle pour un temps. **Perte de santé: aucune.**

III. BESONDERE GEGENSTÄNDE

* **FLASCHE:** Wenn Sie aus Fenstern, Kanallöchern und Kratern geworfen wird, kann sie Dich verletzen, während Du in der Luft herum virbelst. Warte bis sie auf der Erde liegen, dann kannst Du sie aufheben und als Waffen gebrauchen. **Gesundheitlicher Verlust: Ein Sechstel Herz.**
* **BOMBE:** Wenn sie aus Fenstern, Kanallöchern und Kratern geworfen wird, so kann sie Dich töten, wenn Du in ihren Explosionsradius bist. Hebst Du eine Bombe auf, und wirfst sie, dann dient die Wahltaste als Detonator. **Gesundheitlicher Verlust: Ein Leben.**
* **SCHRAUBENSCHLÜSSEL:** Ähnlich wie die Flaschen, wird aber nur in der Kloake gefunden. **Gesundheitlicher Verlust: ein Sechstel Herz.**
* **SPRINGER:** Wird in den Kloaken und auf den Hafendämmen gefunden. Ein Springer schleudert Dich in die Luft. **Kein gesundheitlicher Verlust.**
* **BANANE:** Darf nicht aufgehoben werden. Wenn Du eine Banane, berührst, so virst Du ausrotten und kurzfristig die Kontrolle verlieren. **Kein gesundheitlicher Verlust.**

III. SPECIAL OBJECTS (continue)

BALLOON Released from manholes or stolen from ZOZO the evil clown, a balloon allows you to temporarily float above the ground. To grab a balloon, simply touch it.
Health Loss: None.

FLICKER Flickers are only found in the sewers. Upon contact a flicker will fling you either left or right, depending on which direction it is spinning. **Health Loss: None.**

MINE Found only in the sewers, a mine is triggered after it is stepped on by anyone. A second later, it explodes. **Health Loss: Life.**

LIGHT SWITCH Touch this switch and the lights in the sewer turn on or off. The switch is also tripped by wrenches, bombs, and pelvis.

HEART Touch it and you health level increases by one full heart.

EXTRA LIFE Given you one extra life.

III. OBJETS SPECIAUX (continue)

* **BALLON:** Lâchés par les égouts ou volés au clown diabolique, les ballons vous permettront de voler temporairement au dessus du sol. Pour attraper un ballon, il suffit de le toucher. **Perte de santé: aucune.**
* **VACILLEUR:** Les vacilleurs sont uniquement dans les égouts. À son contact, il vous enverra voler vers la droite ou la gauche selon la direction dans laquelle il se dirige. **Perte de santé: aucune.**
* **MINE:** Trouvée seulement dans les égouts, une mine est activée lorsqu'on marche dessus. Une seconde plus tard, elle explose. **Perte de santé: la vie.**
* **INTERRUPTEUR:** Touchez cet interrupteur et les lumières dans les égouts s'allumeront ou s'éteindront. L'interrupteur est aussi activé par des clés à écrous, bombes et Pelvis.
* **COEUR:** Touchez-le et votre niveau de santé augmentera d'un coeur entier.
* **VIE SUPPLEMENTAIRE:** Vous donne une vie de plus.

III. BESONDERE GEGENSTÄNDE (continue)

* **BALLON:** Wird aus den Kanälchern freigelassen oder von Zobo, der üblen Clown gestohlen. Ein Ballon erlaubt es Dir kurzfristig über der Erde zu schweben. **Kein gesundheitlicher Verlust.**
* **FUNKEN:** Funken werden nur in der Kloake gefunden. Wenn Du mit einer Funken in Berührung kommst, so wirst Du entweder nach rechts oder nach links geschleudert, je nachdem in welcher Richtung der Funke sich dreht. **Kein gesundheitlicher Verlust.**
* **MINE:** Wird nur in der Kloake gefunden. Eine Mine geht los, sobald jemand auf sie tritt. Eine Sekunde später explodiert sie. **Gesundheitlicher Verlust: Leben.**
* **LICHTSCHALTER:** Berührst Du diesen Schalter, dann gehen die Lichter in der Kloake an oder aus. Der Schalter wird auch durch, Schraubenschlüssel Bonben und Pelvis zu Fall gebracht.
* **HERZ:** Berührst Du es, so wird sich Dein Gesundheitsstand un ein ganzes Herz verbessern.
* **EXTRALEBEN:** Gibt Dir ein Extraleben.

IV. ENEMIES

WAN KA FOW A sneaky and clever ninja. Three punches and/or spinkicks will take care of this high kicker. It's quicker to defeat him with bottles or bombs. He resides near the beachfront.
Health Loss: 2/3 Heart.

ZOBO Don't be fooled by Zobo Zobo's innocent looks. Those water balloons he throws do more than just splash. splash. Spinkick Zobo and you can take his balloon. He likes to float around the beachfront.

PELVIS An out-of-work Elvis impersonator Pelvis likes to slink around the sewers. Watch out for those microphones.
Health Loss:2/3 Heart.

SUKI YASHI A giant Sumo with an evil sense of humor, Suki Yashi likes to push his way around sewers and piers. The only way to defeat Suki Yashi is with a bomb. **Health Loss: One Heart.**

IV. ENEMIES (continue)

BATTY Batty can't hurt you but but the wrenches he picks up up and drops on you can.
Health Loss: None.

HIKE This superjock beach bun only hangs out on the piers. Watch out for his deadly punch. **Health Loss: 2/3 Heart.**

SNAPPY THE FISH Schools of Snappys jump from the water near the piers. Snappys like to chomp and cling to you. When a Snappy is clinging to you, your jumping ability is greatly reduced. To shake these pesky fish, jump and spinkick.
Health Loss: None.

GRISELDA This scary looking lady pops out of crates on the pier and throws bombs & bottles and blows gooey kisses. If a kiss hits you, you are temporarily stunned. Kisses can be punched or spinkicked.
Health Loss: 1/6 Heart.

IV. ENNEMIS

- **VAN FA FON:** Trois coups de poing ou/et coups de pied circulaires vous débarrasseront de cet habile dunneur de coups de pieds. Il est plus rapide de s'en défaire avec des bouteilles et des bombes. **Perte de santé:2/3 coeur.**
- **ZOZO:** Ces berbes à eau qu'il lance font plus qu'éclabousser.
- **PELVIS:** Attention à ces secrus. **Perte de santé: 2/3 de coeur.**
- **SUKI YASHI:** Siki Yashi aime se balader du côté des épeuts et des jetées. Le seul moyen de s'en défaire est une bombe. **Perte de santé: un coeur.**
- **BATTY:** Batty ne peut vous faire de mal, mais les clés à ecrous qu'il ramasse et vous envoie le peuvent. **Perte de santé: aucune.**
- **MARCHEUR:** Attention à son yards mortel. **Perte de santé: 2/3 de coeur.**
- **SNAPPY LE POISSON:** Pour se débarrasser de ces fichus puissons, sautez et donnez des coups de pied circulaires. **Perte de santé: aucune.**
- **GRISELDA:** Si un baiser vous atteint, vous êtes temporairement étourdi. Vous pouvez lancer un coup de poing ou un coup de pied circulaire pour les éviter
- **L'OISEAU SWOOPER:** Il volera avec vous vers le début du niveau.
- **DEMON DAN:** Le seul moyen de vaincre Démon Dan est de sauter sur le sol de manière à faire tomber les stalactites du plafond de la caverne. Si une stalactite atteint Dan, il se coupe en deux. Mais il se reforme momentanément. Coupé dix fois, Démon Dan sera vaincu. **BONNE CHANCE.**

- **VAN FA FON:** Drei Faustschläge und einen rotierenden Tritt werden diesen hohen Schläger fertig machen. Er kann schneller mit Flaschen oder Bomben zerstört werden. **Gesundheitlicher Verlust: ein Zweidrittel Herz.**
- **ZOZO:** Ihr könnt ihm seinen Ballon abnehmen.
- **PELVIS:** Pelvis schleicht gern durch die Koake. Hüte Dich vor seinen Mikrophonen. **Gesundheitlicher Verlust: Zweidrittel Herz.**
- **SUKI YASHI:** Nur mit einer Bombe kann Suki Yashi vernichtet werden. **Gesundheitlicher Verlust: Ein Herz.**
- **BATTY:** Batty kann dich nicht verletzen, aber die Schraubenschlüssel, die er aufhebt und auf Dich fallen läßt, können es.
- **BIKE:** Hüte Dich vor seinen tödlichen Faustschlag.
- **SCHNAPPERFISCH:** Um diese verteufelten Fische abzuschütteln, mußt Du springen und nach der Seite treten.
- **GRISELDA:** Wenn Du von einer Kuß getroffen wirst, so bist Du momentan betäubt.
- **STURZVOGEL:** Kommt der Sturzvogel Dir nach. Wenn er Dich einholt, dann wird er mit Dir bis zur Anfang der Stufe fliegen.
- **DAN DER DÄMONE:** Wenn Du auf die Erde springst, so daß Stalaktiten von der Decke der Höhle fallen. Wird Dan von einem Stalaktiten getroffen, dann spaltet er sich in zwei Teile, er kann sich jedoch wieder zusammenfugen. Zehn solcher Treffer werden Dan schließlich auseinanderreißen. **VIEL GLÜCK!**

IV. ENEMIES (continue)

SWOOPER THE BIRD If you are too low on a pier, Swooper will go after you. If the bird gets you, it will fly with you toward the beginning of the level.
Health Loss: None.

DENON DAN The cleverest of all fiends. The only way to defeat Demon Dan is to jump on the ground causing stalactites to fall from the cavern ceiling. If a stalactite hits Dan, he splits in two. But he momentarily rejoins. Ten splitting hits will finally tear Denon Dan apart. **GOOD LUCK!**

V. FRIENDS

SQUIRT You'll find this walking fire hydrant hanging out on the beachfront. When Squirt is shooting water you can hop on and get a free ride up.

FROGGY Touch Froggy while she is junping and you'll get throw up through the pipes in the sewers.

VI. SPECIAL HINTS

* At the 10,000 and 30,000 point intervals, you will receive an extra man.

* With careful timing, it is possible to grab a bottle, wrench, or bomb while it is still in the air.

* If you'd like to remain on the balloon before if floats to the top and pops, make sure you aren't moving left or right and press the "A" Button. You will fall with the balloon to the nearest solid ground.

* Hitting Snappy with a bottle or an exploding bomb causes him to land on the deck. You can then go over and kick him back in the water and receive 800 points.

* In addition to the completion bonus at the end of a level, it is possible to receive an additional bonus.

  @ BEACHFRONT - ROOFTOP BONUS: Complete the level on a rooftop while not holding a balloon.

  @ SEWER - LIGHTS OUT BONUS: Complete the level with the lights out.

  @ PIER - FISH CLING BONUS: Complete the level with a fish clinging to you. (VERY DIFFICULT TO DO)

COMPLIANCE WITH FCC REGULATIONS

This equipment generates and uses radio frequency energy and if not installed and used properly, that is, in accordance with the manufacturer's instructions, may cause interference to radio and television reception. It has been type tested and found to comply with the limits for a Class B computing device in accordance with the specifications in Subpart J of Part 15 of FCC Rules, which are designed to provide reasonable protection against such interference in a residential installation. If this equipment does cause interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient the receiving antenna.
- Relocate the NES® with respect to the receiver.
- Move the NES® away from the receiver.
- Plug the NES® into a different outlet so that NES® and receiver are on different circuits.

If necessary, the user should consult the dealer or an experienced radio/television technician for additional suggestions.

The user may find the following booklet prepared by the Federal Communications Commission helpful: HOW TO IDENTIFY AND RESOLVE RADIO-TV INTERFERENCE PROBLEMS. This booklet is available from the U.S. Government Printing Office, Washington, D.C. 20402, Stock No. 004-000-00345-4.

Note: NES® is the abbreviation for Nintendo Entertainment System®.

90 DAY LIMITED WARRANTY

Color Dreams, Inc. (MANUFACTURER) warrants to the original purchaser that this Color Dreams Game Cartridge (CARTRIDGE) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs within the warranty period, Color Dreams will at its option repair or replace the defective CARTRIDGE free of charge (except for the cost of returning the CARTRIDGE).

TO RECEIVE THIS WARRANTY SERVICE

1. Simply pack your CARTRIDGE together with the original dated proof of purchase (Sales Slip) and circle the item.
2. Include a note stating the nature of the problem or defect.
3. Return your package freight prepaid, at your own risk of shipping damage, within the 90-day warranty period to: COLOR DREAMS, INC. CUSTOMER SERVICE DEPARTMENT 2700 E. IMPERIAL HWY., BLDG. B, BREA, CA 92621.

This warranty shall not apply if the CARTRIDGE has been damaged by negligence, accident, modification, tampering, unreasonable use, or by other causes unrelated to defective materials or workmanship.

LIMITATIONS

IF APPLICABLE, ALL IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED TO 90 DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. In no event shall Color Dreams be held liable for incidental and/or consequential damages for the breach of any express or implied warranties. The provisions of this warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or exclusions of consequential or incidental damages, so the above limitations and exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may have other rights which vary from state to state.

MENACE BEACH EVALUATION SHEET

NAME: _____ AGE: _____ SEX: _____

ADDRESS: _____

DATE: ____/____/____ PHONE #(Optional): (____)____-_____

(CIRCLE THE APPROPRIATE CHOICES.)

1) DID YOU PURCHASE THIS GAME BECAUSE OF: A B C D E F

A) HEARD IT FROM A FRIEND
B) A MAGAZINE AD
C) A MAGAZINE REVIEW
D) ATTRACTIVE PACKAGING
E) LOWER PRICE
F) OTHER: _____

2) WHERE DID YOU PURCHASE THIS GAME? A B C D E F

A) DEPARTMENT OR CHAIN STORE
B) TOY STORE OR HOBBY SHOP
C) VIDEO RENTAL STORE
D) MAIL ORDER
E) FLEA MARKET
F) OTHER: _____

3) HOW MANY COLOR DREAMS GAMES DO YOU OWN: 1 2 3 4 5&UP

(GRADING SCALE: A:EXCELLENT B:GOOD C:AVERAGE D:POOR F:BAD)

4) GAME'S OVERALL ENTERTAINMENT VALUE A B C D F
5) PLAY ACTION A B C D F
6) GRAPHICS (COLOR, DESIGN, ANIMATION) A B C D F
7) SOUND EFFECTS (BACKGROUND MUSIC, ANIMATION) A B C D F
8) DIFFICULTY LEVEL (A: TOO EASY ... F: TOO HARD) A B C D F

COLOR DREAMS, INC.
CUSTOMER SERVICE DEPARTMENT
2700 E. IMPERIAL HWY., BLDG. B
BREA, CA 92621